

Лабораторная работа №2
«Создание элементов ACTIVEХ в среде VISUAL C++ с помощью MFC»

Индивидуальные задания:

1. Измените OnDraw, так чтобы цвет эллипса менялся с зелёный на синий.
2. Измените кнопку так, чтобы в красный прямоугольник был вписан зеленый эллипс и по левому щелчку мыши цвет прямоугольника менялся на синий.
3. Добавьте событие, по правому щелчку мыши кнопка должна менять форму (свойство shape).
4. Добавьте свойство visible и методы get/set такие, что при одном значении свойства кнопка будет видимой, а при другом значении нет. Сделайте необходимые изменения в странице свойств. Если необходимо исправьте код функции OnDraw.
5. Измените функцию OnDraw так, чтобы ширина кнопки уменьшилась.
6. Измените кнопку так, чтобы в красный прямоугольник был вписан зеленый эллипс и по левому щелчку мыши цвет эллипса менялся на синий.
7. Добавьте в страничку свойств ещё один checkbox, который отвечает за свойство select.
8. Измените OnDraw, так чтобы цвет эллипса менялся с синего на черный.
9. Измените функцию OnDraw так, чтобы высота кнопки уменьшилась.
10. Измените цвет переднего плана на чёрный.

Контрольные вопросы:

1. Как добавить в проект стандартную страничку свойств?
2. Для чего необходима пара макросов BEGIN_PROPPAGEIDS и END_PROPPAGEIDS?
3. Что такое контекст устройства?
4. Объясните строчку: Bool ButtonCtrl::SetSelect(bool bNewValue).
5. Что такое конструктор класса, сколько их должно быть и когда вызывается конструктор класса?
6. Что такое полиморфизм, и где в лабораторной работе использовалось это свойство объектно-ориентированного программирования.
7. В тексте программы встречается строчка
8. *fBrush.CreateSolidBrush (GetSelect()?RGB(255, 0, 0):RGB (0, 255, 255));*

9. Какого цвета будет кнопка, если переменная `m_select=3` и почему. Изменится ли цвет, если переменная `m_select` примет значение `(-1)`.
10. Приведите пример события, отличного от используемого в лабораторной работе?
11. Где можно отредактировать страничку свойств?
12. Какая функция используется для закрашивания прямоугольника?